

Краснодарский край, Староминский район, станица Староминская  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №9

---

**Внеклассное мероприятие по информатике**

**Интеллект Battle по информатике**

**для 10 класса**

**с углубленным изучением информатики**

**Разработала:** учитель информатики и  
математики МБОУ СОШ №9 Демчен-  
ко Татьяна Викторовна

**ст. Староминская**

**2015 год**

## ***Интеллект Battle по информатике***

**Формы работы:** игра, соревнование

**Цели и задачи мероприятия:**

- Совершенствование, обобщение и закрепление знаний учащихся по предмету, осуществление межпредметных связей.
- Пробуждение каждого учащегося к творческому поиску и размышлениям, раскрытию своего творческого потенциала.
- Развитие мышления, памяти, кругозора учащихся, информационной грамотности.
- Содействовать развитию культуры коллективного труда, формированию доброжелательных и дружеских отношений.

**Оборудование:** экран, компьютер, презентация (*приложение*), карточки с заданиями(*приложения 1-9*), оценочные бланки для жюри

### **Ход мероприятия.**

Игра происходит в несколько этапов, которые включают в себя соревнования, ответы на вопросы, решение общих командных задач.

**Ведущий.** Уважаемые гости! Уважаемые участники игры! Сегодня мы с вами собрались в этом зале на Интеллект Battle по информатике. Нас всех привела сюда общая любовь к информатике. Информатика сейчас самая востребованная наука и ее прикладное применение неопределимо. Ведь не зря академик В. М. Глушков говорил: *«Человек в XXI веке, который не будет уметь пользоваться ЭВМ, будет подобен человеку XX века, не умевшему ни читать, ни писать»*. Так давайте, друзья, мы применим свои знания на практике. А поможет нам в оценке наших стараний компетентное жюри. В составе жюри\_\_\_\_\_ (представляет членов жюри). Поприветствуем их! А командам - участникам мы пожелаем удачи и успехов в игре!

## **Этап 1. Начало игры.**

Команды придумывают название команды, представляют капитана и каждого участника (команда от 5 до 8 человек). Разминка оценивается 1 балл за вопрос (*приложение 1*).

## **Этап 2. Брейн-ринг.**

Во время этого этапа игры командам предлагается оценить свою эрудицию в разных тематиках игры. Во время конкурсов пока команда думает, болельщикам предлагается ряд вопросов (*приложение 2*), которые используются на протяжении всей игры Брейн-ринг.

### ***I конкурс. Загадки***

Задание выполняется на листе и сдается жюри. Здесь (*приложение\_3*) представлено задание для двух команд, но можно использовать и для большего количества. Задание приносит 1 балл.

### ***II конкурс. Игры с числами***

Задание выполняется на листе и сдается жюри. Здесь (*приложение\_4*) представлено задание. Во время конкурса используется 2 задания-2 балла и 2 задания- 4 балла. Если в команде 5 человек, то у каждого будет свое задание.

### ***III конкурс. Решай, смекай, отгадывай***

В этом конкурсе задание одинаковое для всех команд и кто быстрее выполнит (*приложение\_5*). Возможность заработать 5 баллов.

### ***IV конкурс. Логические «заморочки»***

В этом конкурсе каждой команде дается задание(*приложение\_6*). На задание отводится 4 минуты, затем ответ сдается жюри. В результате правильного ответа начисляется 2 балла.

### ***V конкурс. Задания для капитанов***

Пока капитаны выполняют задание(*приложение\_7*), команда и болельщики прослушивают историческую справку о криптографии (*приложение*) в исполнении одного из болельщиков.

## **VI. Серьезные задачи**

В этом конкурсе каждой команде дается задание(*приложение\_8*). На задание отводится 6 минут, затем ответ сдается жюри. В результате правильного ответа начисляется 3 балла.

## **Этап 3 Интеллектуальное казино**

Команды сначала знакомятся с заданием (*приложение\_9*), а потом в течение 1 минуты делают ставки. Имеется возможность удвоить свои баллы или обанкротиться.

Пока команды думают, болельщики слушают выступающих учащихся по теме: «Жаргонизмы Интернета».

## **Этап 4 Награждение.**

Жюри объявляет результаты, называет команду - победителя.

Надеемся, что сегодняшняя игра пробудила у вас интерес и к информатике, расширило ваш кругозор. И ещё хотелось бы, чтобы все участники и гости знали главное: мир полон тайн и загадок, но разгадать их могут только пытливые и любознательные. Открытия ждут вас. Будьте настойчивы!

Еще раз поздравляем всех и благодарим за участие.

## **Литература**

1. <http://www.igraza.ru/page-10-1-5.html>
2. <http://kpolyakov.narod.ru/>
3. [http://lyc1568sv-new.mskobr.ru/files/1\\_school/demo\\_priem/informatika\\_10.pdf](http://lyc1568sv-new.mskobr.ru/files/1_school/demo_priem/informatika_10.pdf)
4. <http://www.expert-komanda.ru/f/programs/intellekt-battle2014.pdf>

5. Златопольский Д.М «Занимательная информатика», 2011 г. -424с
6. Златопольский Д.М «Интеллектуальные игры в информатике», 2004 г. - 400с
7. Материалы ЕГЭ-2015 г.
8. <http://www.metod-kopilka.ru/igra-breyn-ring-po-informatike-na-temu-logicheskie-funkcii-i-absolyutnye-adresa-v-elektronnoy-46309.htm>
9. <http://doc4web.ru/informatika/scenariy-uroka-elektronnaya-tablica-logicheskie-funkcii.html>
10. <http://учебныепрезентации.рф/file/2956-pochemu-simvol-nazyvaetsja-sobakoj.html>
11. <http://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2011/11/04/prezentatsiya-po-teme-spam-i-zashchita-ot-nego>
12. <http://ppt4web.ru/obshhestvoznaniya/kriptografija-azy-shifrovaniya-i-istoriya-razvitiya.html>
13. Семакин И. Г. «Информатика и ИКТ. Профильный уровень: учебник для 10 класса», 2011 г. -363с.